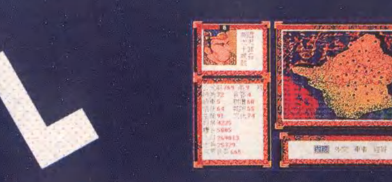
春秋爭霸傳

干戈映春秋　唇舌諸國遊

尊王復攘夷　霸盟扶宗周

時值周室衰微，群雄競起的春秋時代，在各據一方的諸侯亟欲稱霸天下的野心祟使下，疆場成了戰士們荒骨曝屍的歸所。烽煙連年戰火連天，路有埋屍溝有餓殍，無辜黎民不唯失所流離，亦興出世之心。









宗室無力人心復失，諸侯唯尊王攘夷不足以召天下。唯縱橫者憑三寸舌劍肆憚列國，雖巍峨仲尼志亦不復伸也。西秦南楚日益併侵，浩劫中原危哉。即將扮演諸雄的你，能夠解天下之危而登盟主之位嗎？

- ★ 戰鬥畫面採對戰動畫，可隨意切換。
- ★ 為永悠柔的古風樂曲，開創中國遊戲史新頁。
- ★ 樸質雅緻的中國畫風為你訴說上古的幽情。
- ★ 除野戰場面外，精闢攻城戰系統。

年度大作　即將隆重登場

大宇資訊有限公司　台北市重慶北路一段67號6樓之1　TEL:(02)5431350-1

國內郵資已付
台北郵局
台北第11支局
許可證
台北字第6688號

雜誌類

行政院新聞局出版登記證局版台證字第7653號
中華郵政台北字第3332號執照登記為雜誌交寄

軟體之星 雜誌

SOFTSTAR MAGAZINE

第 12 期
80年12月10日發行

贈閱

双向道

程式設計講座(十)





印刷便利屋 24H



9針　24針　+　噴墨　彩色　單色　都會通哦

深夜上7-11超商未必能買到賀卡、海報、信紙、年曆、半年曆、月曆、雙月曆、週曆等東西，沒關係，用同樣24H待命的印刷便利屋即可。除 9針、24針印表機外更支援噴墨式及彩色印表機，讓你得到更大的樂趣。



特點：

使用大量圖型庫、能適用於各種場合。

除傳統之SHP檔外尚支援PCX檔，圖型來源無限。

支援低價位之彩色、噴墨印表機，全新享受。





雷射坦克

LASER TANK

星際曆XX年，聯邦政府所建立的生化防衛系統，突遭外星球不明物體的撞擊而機能受損，並反與其結為一體展開毀滅地球的行動。





聯邦政府決意出動甫經完成的陸空戰鬥機「雷射坦克」拯救空前的危機。



支援256色VGA系統
聲霸卡、AD-LIB音效卡

年度動作型鉅作

「快打旋風Ⅱ」的熱潮如其名般地橫掃日台兩地，即便是英雄豪傑亦莫不臣服在這股恣意發洩的武鬥風中，現在，你也可以在家中享受這樣的樂趣，只要打開家中的電腦，栩栩如生的武鬥對戰遊戲便會呈現於眼前。



92年初發行，熱情製作中。

編　者　的　話

光陰荏苒如白駒過隙，忙碌的一年又將悄悄地自身後溜走，軟體之星也在不知不覺中成長茁壯，而朝著未知的一年跨出新頁。

明年將是大宇的國際年，這對於每一位投入莫大心血，在這片園地孜孜不倦默默耕耘的園丁而言，不啻是一個令人興奮的消息，也是一項挑戰。從立足國內市場到跨越異邦領域，這中間的多少風風雨雨，我們都曾一起渡過，願今後的甘苦也能一起共嚐。謝謝各位過去對這片園地的灌溉栽培，屆時我們必將以更嶄新的姿態呈現於大家面前。與各位共勉之。

中華民國78年10月5日創刊
行政院新聞局登記證局版臺誌字第7653號
中華郵政北台字第3332號登記為雜誌交寄
發行人兼總編輯／李惠萍
主　編／丁淑姿
美術編輯／張素蘭
特約作家／劉陳祥・施文馮
蔡明宏・陳文銅・張駿哲
發行業務／辜文祺　林槍科　林強
發行所／軟體之星雜誌社

社　址／台北市重慶北路一段67號6F-1
電　話／(02)5431350-1
傳　真／(02)5224686
BBS　／(02)5362571　5219724

郵政劃撥／1277894-6 大宇資訊
印刷所／日茂製版印刷股份有限公司
地　址／台北市大理街157號6樓
電　話／(02)3042200-4

版權所有，非經同意不得轉載

目　錄

抓　圖　獵　人

玩家和程式設計師級USER的重量級工具

突破以往抓圖軟體的限制，讓你輕鬆抓取所需圖型

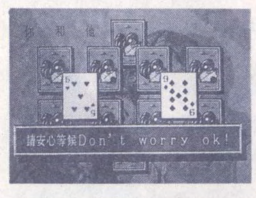
特點：

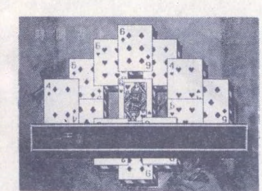
1）可步進執行，抓取連續動畫輕而易舉。
2）具裁剪功能，可限制讀檔的範圍不超過方框的範圍，亦可讀取原圖形檔中任何一部份的資料。
3）除磁碟機讀取和極少數情況外，幾乎都可隨傳隨到，即使程式將鍵盤鎖定也不例外。
4）讀圖時可選擇讀取時的屬性，可直接選擇讀出的圖要和現在螢幕上的圖以AND、OR、XOR、PSET、PRESET等屬性結合。
5）程式簡潔有力，只佔主記憶體很小空間，並支援一般單彩色模式及曾氏卡上的800X600 16色或256色1024X768 16色擴充模式
6）可以依USER的需要抓取任意大小的圖。
7）存取圖形檔時，USER可自行指定檔名和路徑。
8）有完整的除錯處理，會顯示錯誤訊息，並可重來不會當機。
9）圖形格式可直接在TURBO C、TURBO PASCAL及BASIC中使用。
10）在VGA上可依使用者需要儲存色盤和色彩暫存器，保證原色重現。

♣♠♦ 樸　克　占　卜 ♦♠♣

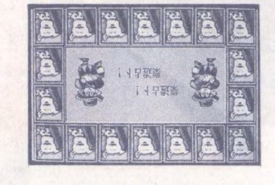
第一套PC上的中文紙牌算命遊戲

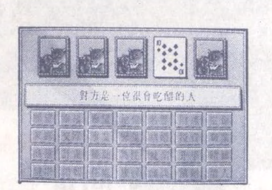
占卜　　　　吉普賽魔牌占卜













♥♥♥♥

程式設計講座（十）

哇！電腦樹長大！！

/劉陳祥 老師

今年（80年）暑假跑到輔大去苦修C語言資料結構，功力是沒提昇多少，倒是修得滿腦子的歪腦筋。記得當時教授講到樹狀結構（TREE）時，我用TURBO C以遞迴法寫了一個可造大樹的程式，覺得蠻好玩的。不過，在這裡我們不談C，只是想動動歪腦筋，寫一個很頑皮的程式，將一棵大樹種到電腦裡，嘿！嘿！

大家都知道，電腦裡的目錄結構是以樹狀分佈的，想要在DOS底下建一個目錄，只要使用MD [目錄名]就可以了；而要進入一個子目錄中，也只要用CD [目錄名]就可以了。現在就以一個BASIC程式，讓電腦自動地在磁片上（軟碟或硬碟）建立一個好多....好多層子目錄的大樹吧！

```
100 '**********************************************
110 '****        THE BIG TREE!!                ****
120 '****              Written By: C.S.Liu     ****
130 '**********************************************
140 SCREEN 0:CLS:KEY OFF
150 ON ERROR GOTO 250
160 RANDOMIZE TIMER
170    SHELL"CD \"
180    SHELL"MD TREE"
190    SHELL"CD \": SHELL"CD TREE"  :L=2
200 GOSUB 270
210 IF INKEY$=CHR$(27) THEN END
220 W=INT(RND*3)+1
230 ON W GOSUB 390,440,500
240 ON INT(RND*3+1) GOTO 190,200,200
250 ERS=1:RESUME NEXT
260 '---------------------------------------------
270 D$=CHR$(INT(RND*26+65))
```

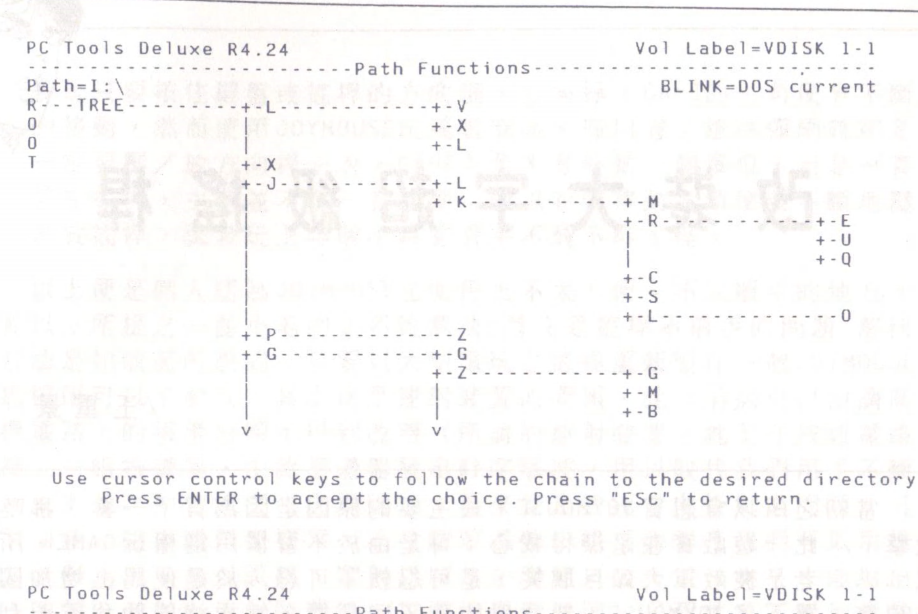
```
280     C1$="MD "+D$+" > NUL"
290     C2$="CD "+D$+" > NUL"
300     C3$="CD .. > NUL"
310 RETURN
320 '-----------------------------------------------------------
330 FOR I=1 TO INT(RND*6+1)
340     P$=CHR$(INT(RND*26)+65):C0$="MD "+P$+" > NUL"
350     SHELL C0$:PRINT L;"-";P$,
360 NEXT I
370 RETURN
380 '-----------------------------------------------------------
390 IF L>=2 THEN SHELL C1$
400 ERS=0:SHELL C2$ :IF ERS=0 THEN L=L+1:GOSUB 330
410 IF ERS=0 THEN PRINT L;"-";D$,
420 RETURN
430 '-----------------------------------------------------------
440 T=1
450 ERS=0:SHELL C2$:IF ERS=0 THEN L=L+1:T=T+1
460 IF T<5 AND ERS=1 THEN GOSUB 270:GOTO 450
470 IF ERS=0 THEN PRINT L;"-";D$,
480 RETURN
490 '-----------------------------------------------------------
500 IF L>=3 THEN SHELL C3$:L=L-1:IF INT(RND*10)>6 THEN RETURN
510     GOSUB 270
520     GOSUB 390
530 IF INT(RND*10)>5 THEN 510
540 ERS=0:IF L>=2 THEN SHELL C2$:IF ERS=0 THEN L=L+1
550 ERS=0:IF L>=3 AND INT(RND*10)>5 THEN SHELL C3$:IF ERS=0 THEN L=L-1
560 IF ERS=0 THEN PRINT L;"-";D$,
570 RETURN
580'-----------------------------------------------------------
```

程式說明：

這個程式主要是以SHELL指令呼叫DOS的MD與CD命令，再以嘗試錯誤法在各層子目錄中亂竄，遇到可MD則MD，遇到可CD則CD，永不休止，直到您按ESC鍵才可停止工作，可怕吧！

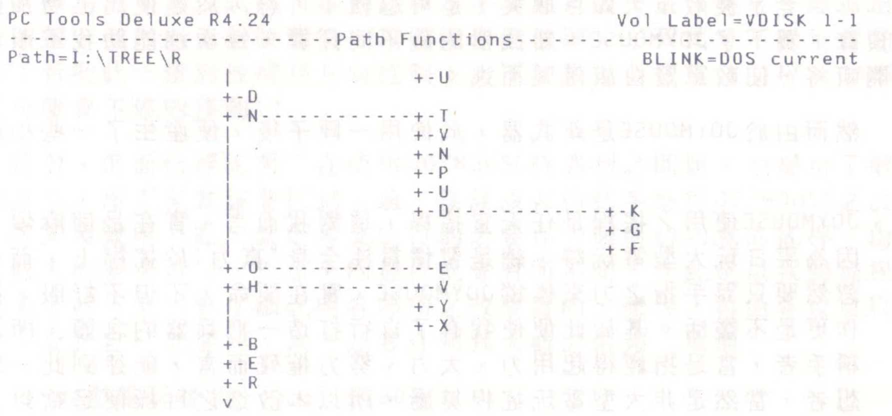
下圖是該程式跑了30秒後的慘狀，如何？帥呆了吧！可別拿這個程式去害人喲！

（註：這個程式經QUICK BASIC COMPILER後，速度至少快五倍）



```
PC Tools Deluxe R4.24                                   Vol Label=VDISK 1-1
--------------------------Path Functions---------------------------
Path=I:\                                                BLINK=DOS current
R---TREE----------+-L-------------+-V
O                 |               +-X
O                 |               +-L
T                 +-X
                  +-J-------------+-L
                  |               +-K-----------+-M
                  |                             +-R-----------+-E
                  |                             |             +-U
                  |                             |             +-Q
                  |                             +-C
                  |                             +-S
                  |                             +-L-----------+-O
                  +-P-------------+-Z
                  +-G-------------+-G
                  |               +-Z-----------+-G
                  |               |             +-M
                  |               |             +-B
                  v               v

    Use cursor control keys to follow the chain to the desired directory.
       Press ENTER to accept the choice. Press "ESC" to return.
```



```
PC Tools Deluxe R4.24                                   Vol Label=VDISK 1-1
--------------------------Path Functions---------------------------
Path=I:\TREE\R                                          BLINK=DOS current
                  |               +-U
                  +-D
                  +-N-------------+-T
                  |               +-V
                  |               +-N
                  |               +-P
                  |               +-U
                  |               +-D-----------+-K
                  |                             +-G
                  |                             +-F
                  +-O-------------+-E
                  +-H-------------+-V
                  |               +-Y
                  |               +-X
                  +-B
                  +-E
                  +-R
                  v

    Use cursor control keys to follow the chain to the desired directory.
       Press ENTER to accept the choice. Press "ESC" to return.
```

最後給你一個良心的建議，這個大樹程式，最好是在RANDISK中執行否則後果請你自行打點了。下回見！

讓未來發飆　讓夢想實現

只要你在程式設計、美工、音樂、編劇等方面有才能，皆可與我們聯絡

聯絡人：丁小姐　TEL(02)5431350-1

SOFTSTAR



改裝大宇超級搖桿

/王重景

當初之所以會想買JOYMOUSE，最主要的原因是因為買了一套「拂曉攻擊」，此一遊戲實在是深得我心；可是由於不習慣用鍵盤玩GAME，所以.....老是被敵軍大頭目取笑，是可忍孰不可忍，於是便馬上增加國防預算，買下了JOYMOUSE；新武器的確不同凡響，每次總能助我軍順利過關斬將，使敵軍豎白旗落荒而逃。

然而由於JOYMOUSE是新武器，於使用一陣子後，便產生了一些小問題：

一、JOYMOUSE使用之搖桿是任天堂搖桿，這對我而言，實在是個麻煩；因為平日玩大型電玩時，總是習慣貫注全身"真力"於搖桿上，而今忽然要只靠手指之力來操縱JOYMOUSE，實在要命，不但不舒服，操作更是不靈活。基於此便使我有了自行打造一把兵器的念頭，所謂稱手者，當是指經得起用力、大力、努力摧殘而言，能達到此一理想者，當然是非大型電玩搖桿莫屬，所以本改造之目標便是欲以大型電玩之搖桿裝成JOYMOUSE搖桿。

二、JOYMOUSE廣告號稱能相容於所有的GAME，個人使用之結果的確也是如此，可是對某些遊戲而言，並不見得用JOYMOUSE一定會比使用鍵盤來的方便、靈活，例如：「槍林彈雨」、「無敵神槍」、「四川省」、「風雲麻將」等..。原因之一是因為"連射"（自動發射）功能的速度太慢了;在一些GAME上JOYMOUSE有此缺點，如「拂曉攻擊」，曾用JOYMOUSE玩「拂曉攻擊」的朋友相信都曾為此而咬牙切齒（用手發射的速度可以比連射之發射速度快上許多），不過倒也不是用JOYMOUSE玩GAME連射效果就不好，相反的在一些GAME上JOYMOUSE的連射效果出奇的好，例如「氤星異形Ⅱ」，玩此GAME若使用JOYMOUSE的話，便可以看到"一條條"的子彈滿天飛。有些GAME不適合使用JOYMOUSE的第二個原因是方向控制的問題；一般我們玩GAME時，大多是只要按住鍵盤或搖桿的方向鍵、方向桿，GAME的主角便會不斷的移動，然而使用JOYMOUSE玩風雲麻將、四川省、槍林彈雨時卻是一定要壓／放方向桿一次，GAME主角才會移動一個單位，若是一直按住搖桿，主角並不會一直移動；所以若要移動主角便要不斷地壓／放搖桿，試著玩上半個小時看看手不酸不麻才怪。

以上便是個人認為JOYMOUSE在使用上不太方便、不太順手的地方。其實以上所提之一些小毛病並不難解決;首先是搖桿不稱手的問題，解決的方法是如前面所說的，只要以大型電玩之搖桿重新製作一個JOYMOUSE之搖桿便可以了解決。其次便是連射裝置的問題，此一毛病可以由調高搖桿電路上的振盪器頻率得到改善（所謂的連射裝置，就是在按鈕電路上接上一組振盪器，由此振盪器發出時序脈波，用以取代我們用手不斷壓／放按鈕之動作所產生之訊號）。再來就是搖桿方向控制之問題，可以用加裝一組振盪器來擺平；為什麼要多裝一組振盪器？我們可以用按鈕之情形為例來加以說明：發射鈕原本是要壓／放按鈕一次，才能射出一發子彈，但加上連射裝置後，只要按住發射鍵，子彈就會不斷地自動射出；若把此一情形改用在方向控制上，不就是只要按住方向桿，GAME之主角便會不停的移動?!

好啦，前面已經說明了在使用JOYMOUSE時遇到之問題，也提出了解決的方法，接下來就該要回到主題，談談該如何動手進行JOYMOUSE之改裝。首先要聲明一點，就是本文的目的是要作一個稱心如意的搖桿，由於每個人的要求不同，作出來的搖桿就會有所不同，在此是以我的搖桿為例子，於下文中會仔細說明各部份之改裝目的、原理，再由各位自行決定、設計自己之搖桿。以下是零件和其大概之價錢（單價）

1.大型電玩搖桿 ×1 約80元
2.機殼 ×1 約80元
3.微動開關 ×4 約12元
4.按鈕 ×4 約20元
5.切換開關三段三接點 ×1 約20元
6.切換開關二段三接點 ×2 約20元
7.可變電阻50K ×1 約10元
8.發光二極體（含座） ×1 約10元
9.CMOS IC 4049或4050 ×1
10.電阻270K,220K,2.2M,220Ω 各一個
11.電容0.1u ×1
12.除了上列零件外，當然還要有一個待解体之任天堂搖桿（JOYMOUSE所附之搖桿）

在所有的零件中，較難買到手的東西可能是大型電玩搖桿；大概只能在有賣電玩材料的電子材料行才買的到，搖桿型式不拘。機殼以裝得下一切零件為原則，大約是19×11×6cm大小 ，我所使用的是一種最常見的黑色塑膠機殼（有一片鋁質的蓋子） ，加工很方便。微動開關是用來裝在搖桿上的，所以買搖桿時要注意上面是否已裝有微動開關，小心不要重複購買了。按鈕目前市面上的種類很多，只要是常開型（N.O.）接點便可，我使用的型式如圖三，是微動開關的一種，優點是觸感良好。其他的元件在選購時想來當不致有問題。圖一是搖桿之外型，圖二是微動開關裝在搖桿底部之情形（不同的搖桿其所用的微動開關種類和裝配方法會有所不同，請視情形裝好）。圖四是切換開關，圖五是我的搖桿面板零件裝配圖；面板上零件之安裝請以不妨礙使用時之操作動作為原則。

接下來要看看電路圖的部份，首先是圖六，這是JOYMOUSE所附的任天堂搖桿之電路板的焊接面，圖上有標示字和箭頭者都代表要接出一條線，圖中的IC是4069為相反器，在此處原設計是把它作成二組頻率不同的振盪器，再把這二個不同速度的脈波信號接到按鈕，由一個切換開關控制，作出了二段不同速的連射效果；現在我則把它改成一個可調速振盪器和一個二段式頻率調整振盪器，分別給按鈕連射和方向桿連移用；如果不想改變電路原本切換開關之設計，只想加快連射速度者，可以在A、B間加並上一個半固定電阻，（阻值大概和原先之電阻一樣即可）如此也可以調快連射速度。圖七的電阻是調整連射速度用的，可適度加以改變其電阻值。圖八是單純的發光二極體推動電路，目的在於接上發光二極體後可經其閃爍之程度判斷連射的速度和確知JOYMOUSE有否接好，此部份可省略，也就是可以省掉圖八的三個零件。圖九是連射速度切換開關的接線，當開關切到下方時(接地)按鈕是處於非連射狀態，切到上方時便是連射 。圖十是SELECT鈕和START鈕的接線 ,其實所謂SELECT、START、A、B鈕這是任天堂才有的區分,在JOYMOUSE上根本沒有分別，此四鈕完全一樣,我們大可以也像圖九一樣，在圖十也加上二個切換開關,讓SELECT鈕和START鈕也有連射能力；只是不划算,因為一般大多只要二個鈕有連射能力就夠用了，根本沒有同時用到四個連射鈕的機會。圖十一是方向桿連移裝置的接線，當初換開關切到GND時是正常狀態,切到e時是快速連移，當切到二者之間時，是慢速連移。

實際動手進行改造時，只需把圖六至圖十一中的各接線及零件接妥，並把各零件裝於機殼上即可。但須注意一些小細節：發光二極體有二隻接腳，其中較長者為正極，較短者為負極；切換開關的中間接腳是共同接點，也就是圖九、圖十一中和按鈕相連的端點。微動開關都有二組接點：常開接點（N.O）和常閉接點（N.C） ，此二接點之分別已標於微動開關上；在此只用到常開接點。圖八、圖九中由橫線所組成之三角形

是接地符號，接到GND處就可以了。線路接妥了後,最好把電線和電路板絕緣好，並仔細檢查電路是否有接錯或有短路、斷路現像，萬一一個不小心的話，也許電腦就得進廠休養了。上機測試時，請特別注意方向控制是否有上下、左右相反的情形,若有的話,請對調其微動開關的接線，或直接對換雙方的微動開關。

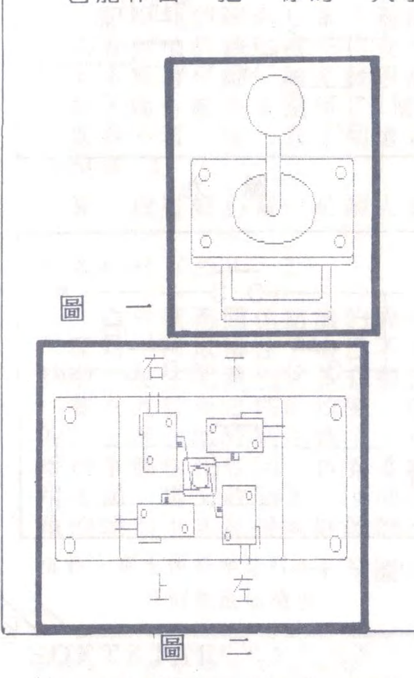
老實說，目前我的大宇搖桿（也就是前面介紹的）並不是最好的；照理說連射和連移裝置最好是能用以可變電阻做調速的振盪器，而且每一個按鈕都應要有一個獨立的振盪器和切換開關，最好還能各有一個發光二極體作指示燈；也就是說一個理想的大宇搖桿應該要有一個連移裝置和四個連射裝置,共是五個振盪器一有五個可變電阻,五個切換開關，五個發光二極體。然而我並沒有這麼作，只用了二組振盪器，其中連移用的還只有二段調速，而非可變電阻式；還有A、B二個按鈕共用一個振盪器,也就是此二按鈕的連射速度永遠一樣;發光二極體也只用了一個。並不是說不能作出理想的大宇搖桿,而是基於下面幾個理由,個人以為目前之型態就夠了：

一、省錢；省了不少材料費。

二、省事；面板不見得裝的下那麼多的可變電阻、切換開關和發光二極體。

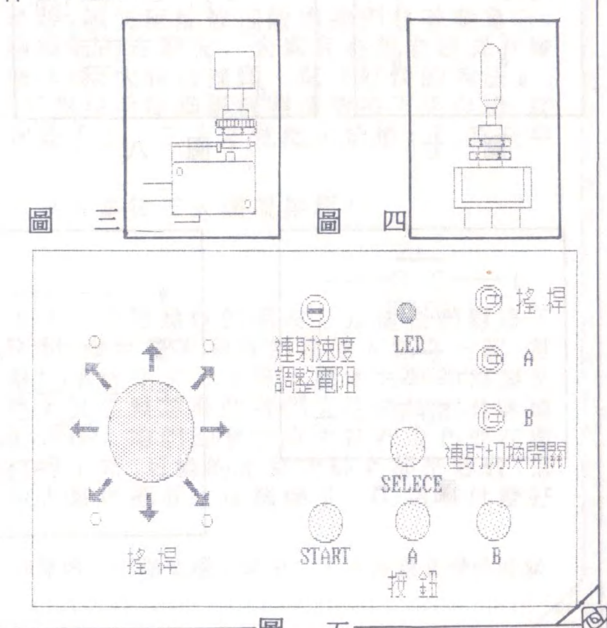
三、實際；目前的功能，用在大多數的GAME上已足夠用了。

以上便是”我的”大宇搖桿設計和改裝之資料，希望各位看了後，也能作出一把”你的”大宇搖桿，OVER。



圖一

圖二



圖三

圖四

圖五

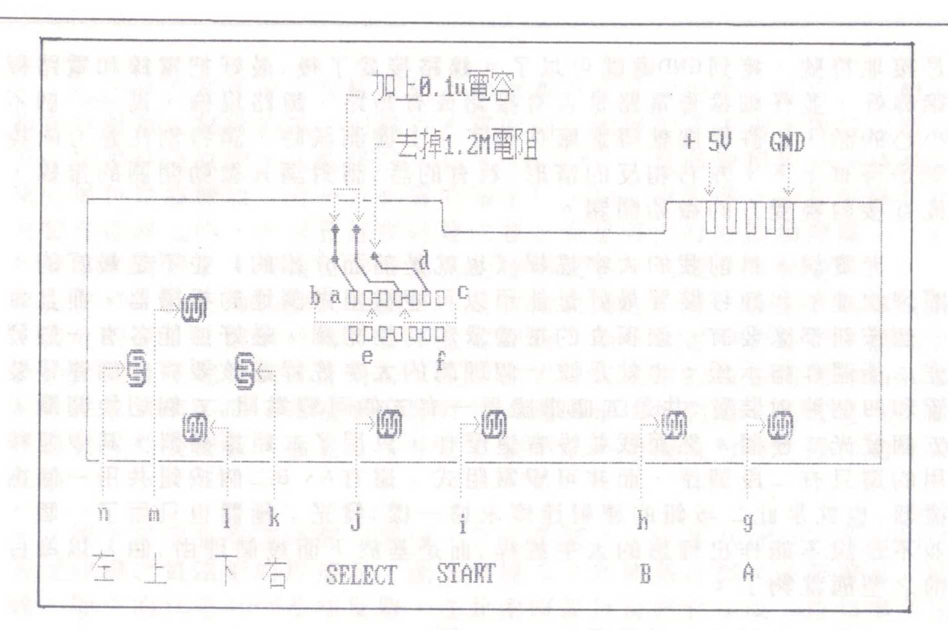


圖 六

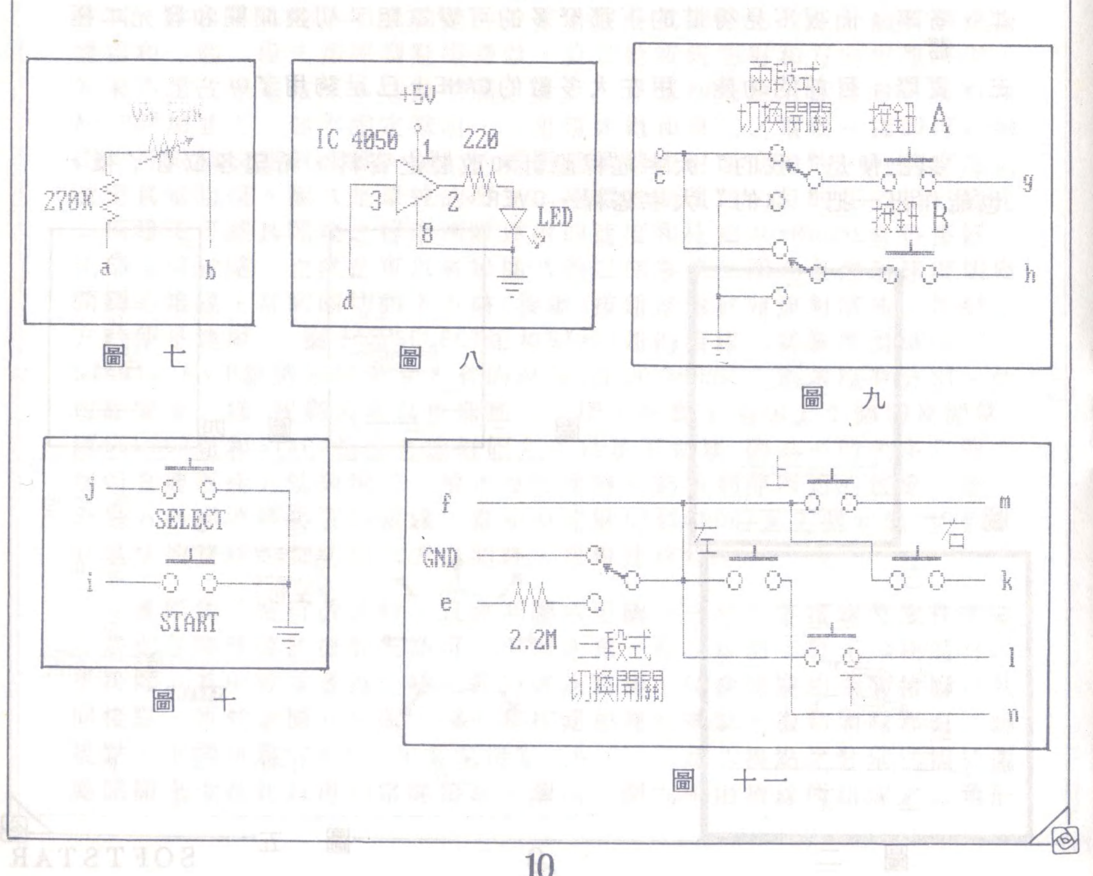


圖 七

圖 八

圖 九

圖 十

圖 十一

東瀛紀行篇

JOHNY.SU

在航空事業快速發達的今日，出國旅遊對現代人而言，就像在自家門院蹓躂一樣輕鬆自在而便捷。十月中旬，總監小李帶著筆者和程式設計師施文馮、業務辜文祺遠赴扶桑考察，這趟東瀛之行帶給四個偉大的中華民國男子許多意外及美好的經歷，筆者特將其中幾則軼事抄錄於BBS站上，並轉寫於軟體之星以饗讀者，盼能搏君一笑。

東瀛紀行篇（一）

出日本海關檢查行李時，那位負責的小姐從總監旅行袋李翻出了一票沒貼任何標記的錄影帶，當場就納悶地問我們:『這個是那個嗎?』我一聽就知道她指的是什麼，馬上告訴她:『 不是的，不是那個』。

充滿狐疑表情的她又說:『應該不是噢，真的不是那個噢?』我聽了忍不住笑了起來再次告訴她:『 不是啦，真的不是那個』表情有點天真的她這才釋然地抿了抿嘴，或許她覺得自己這樣子問也蠻好笑的吧。

心聲：日本的那個都可以到臺灣來，為什麼我們的那個不能到日本去!?這未免也太那個了吧!!

東瀛紀行（二）

記得我們剛到日本下飛機的時後,原先座位被打散的我們急著要會合，不巧看到咱們總監跟一位女士狀極親暱的在聊天，大夥兒心想老總真有辦法。不意再仔細一瞧才發現那是個孕婦,大夥心裡頭一驚『好快的手法』，這個不報告給夫人還得了!情急之下想找手提錄影機照像機拍下來存證,就是遍尋不著，猛一看才知道貨在強盜手上，三人才恍然大悟道:『 原來早有預謀!』

事實：總監好心幫一位婦人搬運行李。事後三人調侃挨扁!!

東瀛紀行（三）

由於業務關係結識的福岡先生是一位很熱忱的朋友，知道我們對這不怎麼熟，所以犧牲了自己不少的時間,幾乎整天和我們幾個人膩在一起，當然啦，民生問題也大多仰賴他的幫忙才會花了不少錢。原本大夥的預算是一餐八九百元日幣的消費，但是他老先生執意要帶我們去吃些特別有味道的，自然也就特別花錢了。付帳的時候，咱們的會計辜大俠都會和他在櫃臺前爭個你死我活，搶看看誰能付得了帳,可憐的是每次福老都是慘敗,信用卡揚一揚又收回去了。回旅館後大夥可把辜大俠罵慘了:『 這有什麼好贏的呢?!下次記得要詐敗啊!!』

事實：辜大俠是奉命行事，福老也就不客氣啦。不過他撂下話來，下回再到臺灣的時候，可別再跟他搶啦!!

歡樂麻將--必勝秘訣暨實戰技巧

三大法寶

學分寶典

必勝秘笈

實戰手扎

/天狼星

話說當您看了大宇公司的廣告受不了誘惑而衝到電腦公司買了一個「盒子」回家之後，卻ㄏㄨㄚ現「牌友」的實力真不是蓋的，而自己的學分又常常不夠用，再加上誓死不用PC-TOOLS，所以遲遲未能畢業。為此特別貢上本人的祖傳秘方來拯救天下蒼生。

〈一〉必勝秘笈

賭博必定有輸有贏，輸了不打緊只要在GOOD-BYE的畫面時按 C鍵就可重新再來。但你有沒有發現重新再來時不但別人送你的禮物還在（已送出的不算），而且學分數沒有減少。嘿！嘿！你有沒有想到什麼？阿！沒有，太#@%了吧！來來來，讓我來告訴你：

首先，在常識測驗時大概都可以得到六個學分（如果沒有那自己要多努力了），然後選個實力較弱的對力，和他（她）對戰幾局之後便會出現學分使用畫面，先別急著使用選擇保留，反正不論如何只要不斷地累積學分就可以了，輸光了再進來挑戰，如此週而復始直到學分夠用（一般來講五、六十分就夠了）。這時候將進度存下來，此後便不必再擔心學分不夠用，即使學分失效也可馬上再補一槍，又不必動用PC-TOOLS何樂而不為呢？

但如果各位是持八百個學分卻只能眼睜睜看著電腦贏牌的人的話，那您就有救了。因為本人的「學分寶典」將使你的學分不白費。仔細看吧！

〈二〉學分寶典

A保留：這一項特權最好的用法就是上面的必勝秘籍。

B看牌權：「無三小祿用」不用也罷，有時候玩玩可以。

C換牌權：這是本人不用必勝法時最喜歡用的特權。它有個特點就是可以重複使用（看牌亦同），不像滿貫牌形一次吃掉好幾點學分。

接下來本人就介紹換牌權的使用方法：

1．先從手上的牌中選擇一種花色（數目越多越好），保留這種花色其餘全部換掉（如果手上的字牌已有對或刻可考慮保留）。如此一來手上的牌就和使用滿貫牌形（清一色）一樣。但捨牌時要注意，捨牌時最好以其它花色為優先捨去，先保留字牌和主花色，等到主花色和字牌有衝突時以主花色為優先保留。這樣一來你應該可以輕輕鬆鬆地贏過電腦了！但在換牌、玩牌時千萬不可因為心軟，看到別的花色有刻、有順就捨不得丟掉。

2．如果原有手中的牌已有大將之風（如國士無雙、四暗刻等），就別用上面的方法。至於用什麼方法，我想各位心裡應當有數不用我多說。

其實換牌權的用法很多，全看個人如何運用。在此特別建議你使用換牌權，因為用這一項特權贏牌比輸牌或用其它方法贏牌都要有成就感，而且把手上不如意的牌換掉玩起牌來也比較順心。

D滿貫牌形：共有五種，清一色、四暗刻、清老頭、國士無雙、字一色。根據本人的經驗建議您使用字一色、清老頭和四暗刻這三者。因為此三者的成功率較大（本人有一次以四暗刻人胡得點伍萬四仟）且賺的點數較多（二萬四仟以上）再加上三者所有的附加臺也較多且較有價值。不像國士無雙失敗率較高且無附加臺，清一色則價值較低且因使用換牌權也有同樣效果，所以奉勸各位別用這二種牌形。

	附加臺	最低價值
★★★★ 字一色	大三元、小三元、大四喜、小四喜、四暗刻、四槓子、天胡、人胡、地胡	役滿 二萬四仟點
★★★ 四暗刻	大三元、小三元、大四喜、小四喜、清老頭、四槓子、天胡、人胡、地胡	役滿 二萬四仟點
★★★☆ 清老頭	四暗刻、四槓子、天胡、人胡、地胡	役滿 二萬四仟點
★★☆ 國士無雙		役滿 二萬四仟點
★☆ 清一色	對對胡、七對子、全求人、一條龍、三暗刻、一色三順、三槓子	五臺 八仟點

※1．清一色因附加臺眾多故只列出二臺以上且較易形成之附加臺，其餘四者則只列出役滿以上之牌形。
※2．胡役滿牌形時電腦不計算役滿以下之小臺。
※3．各種牌形均有不同的限制，千萬別因疏忽而飲恨。
※4．表中的★號代表本人對這種牌形的評分。

如果您不屑用邪門歪道的方法來贏電腦，那下面本人的實戰手扎將教你如何使用「正規作戰」的方法來打敗電腦。

〈三〉實戰手扎

速戰速決：當你剛拿到牌時，首先當然是看看能湊出什麼名堂，如果什麼都沒有那只有守著立直門清不放。但是一旦發現有臺形（但要注意各臺的限制）出現，便可大膽地破壞門清，因為速戰速決將會是你制勝的因素之一（越強的敵人越是如此）。

流局：當你死守著門清，但手上的牌一蹋糊塗，而此時已經接近牌局尾聲時。依據電腦的規定流局時沒聽牌者須付給已聽牌者1500點，而莊家聽牌時可再連莊。所以勸你趕緊放棄門清，反正不論如何就是把牌盡量湊成聽牌，如此一來不但保證不會吃虧而且搞不好還可以胡個海底撈月什麼的。

取捨牌：在字牌方面最好以三元牌和門風牌優先保留（有大小四喜等情況時例外）。其它花色則盡量打成斷么九、平胡、對對胡、混一色或N色N刻（順）等的情況（N＝ 1或 3）。但在處理么九牌時最好以全部不收或盡量收這二種方法，因為十三張麻將中有眾多牌形與么九牌有關（如國士無雙、清一色...等）。最後只要再注意「帶寶」就好了。

有了這三大法寶，你一定可以在畢業時領個縣長獎什麼的。不過只拿專科學院的畢業證書，各位一定不滿意，不知道遊戲作者打不打算讓USER繼續進修？我們一起期待。

♫♫♫ 誠徵文稿 奇文共賞之 ♫♫♫

善玩電腦的你，豈會沒兩下子？快將絕招使出以饗讀友吧！

徵文如下：

★ 電腦週邊應用心得　★ PC之使用及維修
★ 電腦趣聞或漫畫　★個人在電腦上的程式心得發表

來稿本刊有修改權，經刊登後版權歸本刊所有
稿費每千字伍百元起，圖表另計
來稿請寄：台北市重慶北路一段67號6樓之一　軟體之星雜誌社收

雙 向 道

東向西向雙向道　東問西問隨你問
看官放馬過來　小弟接招候教

Q：JOYMOUSE的接頭太短了，無法插入我的電腦怎麼辦？(台中 吳凱中)

A：JOYMOUSE所使用的接頭是標準大小，但由於各家廠商在做CASE時規格不一，以致於有些深有些淺，如果有此情形者，麻煩你把接頭上的塑膠護環削掉一點或去買一條鍵盤延長線來接就可以了。

Q：可否請貴公司的程式設計師為我解答一些程式設計上的問題？(台南 王文雄)

A：由於程式設計師很忙，無法一一為USER單獨解答程式設計上之問題，所以有問題者可以上本公司之BBS將問題留下,程式設計師將會抽空為你解答。

Q：使用「抓圖獵人」時，操作按鍵仍要看著說明書才能操作，為何不設HELP？(花蓮 余能豪)

A：現在的軟體越來越大，佔記憶體也越來越多，而PC中的640K幾乎都要被用光，因此許多程式都會要求您不要載入其它常駐程式，以免記憶體不足，因此為了節省記憶體，我們便把能省的訊息都加以省略，做到只佔極少的記憶體即有強大之抓圖功能。如果加上HELP，會佔用記憶空間，而使記憶體減少，然而現今之遊戲程式之大，我想您應該寧願少一些HELP功能，而能抓下更多程式的圖，我們也是秉持這個原則，因此省去HELP功能。

Q：「抓圖獵人」在抓某些GAME的圖形時(如戰斧)會亂七八糟，而在繪圖軟體Dr.HALO秀出時也很慘！(花蓮 余能豪)

A：這個原因是因為你的調色盤檔沒有存好，所以如果你不確定你應存為何種檔案時,最好的方法就是把圖形檔、16色調色盤檔、256色調色盤檔都存下來。再者，在Dr.HALO秀出會很慘，作者已提供一個 HUNPCX檔，可將「抓圖獵人」所抓下之圖形轉成.PCX檔，轉換之後，大部份的繪圖軟體均可正常使用。

大　宇　產　品　目　錄

編　號	品　名	簡　述	顯示幕	音　效	價格
G0001	滅	雙節棍，氣功讓你打敗強敵成為英雄	MGA		400
G0002	魔術拼圖	打敗拼圖帝國救出愛利亞女王	MGA		220
G0003	逆襲	6502年新異星帝國以其強大的武力入侵太陽系	MGA		220
G0004	幻魔傳說	幻魔傳説引你進入神幻、奇幻、變幻的世界	MGA		300
G0005	七笑拳	由七笑拳漫畫改編，共分決鬥篇跟特別篇二篇	EGA MGA		480
G0006	風雲麻將	以日本、香港等地區之13張麻將為藍本	MGA		280
G0007	龍女	3D立體遊戲，層層關卡有如真實景象浮現眼前	MGA		250
G0008	歡樂接龍	樸克牌接龍，人工智慧賦予每個角色不同牌技	EGA MGA		250
G0010	大富翁	包含了當今最熱門的金錢遊戲,可1-8人同樂	MGA		250
G0011	美少女樸克	無聊的時候做什麼呢？美少女陪你玩梭哈	EGA MGA		250
G0012	拂曉攻擊	二次大戰末,中國戰區展開全面反攻,加油吧！	VGA EGA MGA		300
G0013	RS－2	橫捲軸射擊遊戲,關關精彩,超大對手打得過癮	VGA EGA MGA CGA	聲霸卡 AD-LIB	300
G0014	賭神	遊戲共分休閒、RPG、對戰三種模式	EGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	450
G0016	倉庫世家	在一定的時間內，把箱子推到指定的位置上	VGA EGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	420
G0017	歡樂麻將	彩色版13張麻將，多位對手任你選擇	VGA EGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	380
G0018	軒轅劍	中國RPG史上首創動畫結合BGM的鉅作	VGA EGA	聲霸卡 AD-LIB	350
G0019	超級橋牌	AI高強的超級橋牌VS橋牌高手的你？能否過關	EGA MGA		250
G0020	決戰麻將	正統16張台灣麻將，四人對陣臨場感十足	VGA EGA MGA		350
G0021	拱豬	七海的盡頭有一個拱豬島島上住著四隻豬么..	VGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	300
G0022	最後武力	以太空為背景的艦隊模擬戰略遊戲	VGA EGA	聲霸卡 AD-LIB	330
G0023	破壞神傳說	突破傳統的3D式RPG,完全立體的造型	VGA EGA MGA	聲霸卡 AD-LIB	420
G0024	電腦魔域	迷宮樣的IC世界,藏著許多難解的秘密	VGA	聲霸卡	即將推出
G0025	雷射坦克	256色平面射擊遊戲	VGA	聲霸卡 AD-LIB	即將推出
G0026	春秋爭霸傳	24項指令50種動作500個人物的戰略模擬遊戲	VGA	聲霸卡 AD-LIB	即將推出

編　號	品　名	簡　述	顯示幕	價格
U0001	圖案大師	神奇的電腦繪圖SHOW	EGA·MGA CGA	180
U0003	電腦鐵嘴	斷驗妻財子祿及用'數'來論斷人生(須配合倚天16X15字型)	MGA	480
U0004	CAD魔術師Ⅱ	AutoCAD 圖形與高階語言程式之轉換	VGA EGA MGA CGA	480
U0006	抓圖獵人	玩家及程式設計師級USER的好幫手，幾乎螢幕看得到的圖都可抓	VGA EGA MGA CGA	240
U0007	樸克占卜	第一套中文的紙牌占卜，共分一般樸克牌算命及吉普賽魔牌算命	VGA EGA	270
U0008	印刷便利屋	個人文具印表程式之最佳選擇!支援高低階多種彩色黑白印表機	VGA EGA MGA	390
F0001	孔明占星斗數	人生無常，禍福難料，太極門五術系列全集共20套。全部以白話文解説，內容詳細精闢，幫你掌握先機，預知未來。	VGA EGA MGA	540
F0002	飛蝠秘術論命		VGA EGA MGA	540

編號	品　名	簡　述	價格
TY002	大宇超級搖桿卡	數位式設備，模擬鍵盤、滑鼠玩GAME穩定方便無比	1100

大宇精製中文射擊遊戲即將爆笑出擊

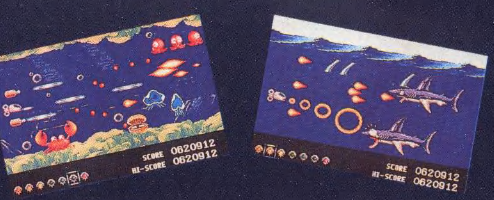
你曾經在海灘上遭美女頻頻的飛吻攻擊嗎？你想體驗大宇高中不良美女抓狂的興奮快感嗎？噢～Girl!!妳們的倩影是我追尋的一切，在我痴狂的攻擊下，定要讓妳們寬衣解....噢不，我是説投入我的胸懷。







那些該死的呆頭章魚，該死的書包鉛筆，為什麼要阻擋我的去路？妳的弱點究竟在哪？為何妳是如此難攻不落？難道..難道..嗯～人家不來了，怎麼會是那個!!



※ 軒轅劍大師蔡明宏又一鉅獻

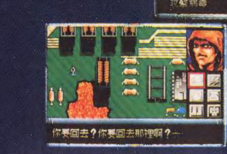
※ 支援256色VGA模式，採用武器選擇系統，插入大量中間劇情動畫。在全面瑰麗背景的雙重捲軸下，必教你眼界大開。

大　宇　熱　情　推　薦　，　敬　請　期　待　。

○○○ 電　腦　魔　域 ○○○

烏雲密佈的天空中透著些許模糊月光，黝黑的夜空下似乎隱藏著一點不尋常。『大概要下雨了吧。』雷姆心想。對於成日熱衷於玩gmae的他而言，外邊的天氣是無關緊要的。心念一動，雷姆轉瞬來到了電腦桌前，倏地從背包取出剛取得的遊戲『電腦魔域』，開始了又一個新的冒險旅程。

突然間，一聲雷響！　電腦畫面不停的閃動，又一聲雷響，畫面閃動得更加厲害．但程式的執行卻沒有受到絲毫的影響，讀取聲不停的傳出，而閃電聲也不停的此起彼落，彷彿將擊中各個角落，雷姆為這突來的景象感到驚奇，他小心地推開窗戶，注視這令人心顫的一切。







就在這同時，一道閃電擊中了眼前的電線桿，迸裂的火花沿著電線四處奔竄，一切景物陷入一片漆黑，唯獨雷姆的房間燈火通明，而閃爍的螢幕竟出現一張猙獰的臉孔，雷姆努力的掙扎，卻發覺自己被一股莫名的強大力量所牽引，直朝螢幕中衝去，霎那間，雷姆的身軀已被螢幕所吞噬！一切又恢復了平靜，而被螢幕所吞噬的雷姆，將會有什麼樣的命運呢？